

Polygon# v0.9.0 농부 설정

(파머도 인핸서의 모든 기능을 가지고 있습니다)

다음은 Polygon# v0.9.0 설정에 대한 설명입니다. 이후 버전을 사용하는 경우 이러한 설명 중 일부가 오래되었을 수 있습니다.

약간의 고지 사항: 파머 모드에서 Polygon#을 사용하는 경우 지정된 설정에 따라 조치를 취하는 자동화 소프트웨어를 사용하고 있습니다. 다음과 같은 두 가지 이유로 이러한 종류의 소프트웨어를 사용하는 것은 항상 잠재적으로 위험합니다.

설정이 매우 잘못되어 수천 개의 최대 소생 및 물약이 재활용되고 레거시 기술이 있는 매우 희귀한 포켓몬이 출시되거나 고유한 기능이 출시될 수 있습니다.

소프트웨어에 구현되지 않은 버그 또는 무언가가 잘못되어 어떤 식으로든 귀하의 계정을 손상시킬 수 있습니다. (이는 Go Fest 2021에서 버그로 인해 몇 개의 Meowlett가 수정되기 전에 출시되었고 또 다른 시간에 발생했지만 언급하지는 않겠습니다.)

일반 설정

부팅 시 시작: 활성화된 경우 전화기가 재부팅된 후 Farmer 서비스가 시작됩니다. 제대로 작동하려면 잠금 화면을 완전히 비활성화해야 합니다.

근접 센서 잠금: 활성화하면 근접 센서가 활성화되면 화면이 꺼지고 터치 스크린이 비활성화됩니다. 이것은 오랫동안 Farmer 모드에서 Polygon#을 실행하려는 사람들에게 특히 유용할 수 있습니다.

경량 모드: 활성화하면 저 사양 장치에서 파머 모드의 일반 성능을 향상시키기 위해 일부 그래픽 요소가 제거됩니다. 경량 모드는 루어 포켓몬을 제외한 야생 포켓몬을 숨깁니다. 플레이어 근처에 있는 포켓스톱과 체육관만 로드하고 지도 타일을 비활성화합니다.

최대 FPS: 활성화하면 Pokémon go가 장치에서 허용하는 초당 최대 프레임으로 실행됩니다.

지오펜스 설정

지오펜스 센터: 붓이 다룰 영역의 중심 위도와 경도를 설정합니다.

지오펜스 반경: 붓이 커버할 영역의 반경을 설정합니다. (최대 7000m 파머 키, 15000m 프리미엄 키)

지오펜스 로테이터: 활성화하면 지정된 문자열에 따라 지오펜스가 회전합니다.

Geofence Rotator의 형식은 <coordinates>r<1500>@<time>이며 여러 항목은 "|"로 구분할 수 있습니다. 24시간 형식과 EPOCH 시간 모두 항목으로 허용됩니다.

지오펜스 로테이터 형식

24시간 형식의 예는 다음과 같습니다.

41.649693,-0.887712r1500@10:00|40.730610,-73.935242r1700

이는 농부가 오전 10시에 Zaragoza로 이동하여 지오펜스 반경 1500에서 플레이하고 오후 6시까지 뉴욕으로 이동하여 반경 1700에서 플레이할 예정임을 의미합니다. 24시간 형식은 Geofence Rotator Timezone에 따라 다릅니다. 시간은 상대적이기 때문입니다.

실행 가능한 시간대 목록은 여기에서 찾을 수 있습니다.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_tz_database_time_zones

EPOCH 형식의 예는

1.98715,-157.47714r2500@1642802400|35.6963,139.8144@1642820400 입니다.

시간 1642802400은 <https://www.epochconverter.com/> 에 따라 2022년 1월 21일 금요일 오후 10:00:00 GMT 로 변환됩니다. . EPOCH는 절대 시간이므로 이 형식을 사용할 때 Geofence Rotator 시간대는 무시됩니다.

재시작 후 쿨다운 지역: 이 옵션은 파머 모드가 중지했다가 다시 시작한 후에도 파머 모드에서 사용된 각 계정의 쿨다운을 기억하도록 합니다. 인헨서 모드에 있는 동안 트리거된 쿨다운은 고려되지 않습니다.

짧은 거리 걷기: 활성화하면 Farmer는 새 위치가 350m보다 가까울 때 걸을 것입니다(10km/h). 이것은 알을 부화시키는 데 유용하지만 Farmer가 걷는 동안 다른 작업을 수행하지 않기 때문에 최적의 성능을 달성하는 것은 권장되지 않습니다.

최대 점프 거리: 농사를 짓는 동안 Farmer는 근처의 포켓스톱을 스캔하여 근처에 어떤 포켓몬이 있는지 확인합니다. 포켓스탑을 스캔할 수 있는 최대 거리입니다. 참고: 이에 대한 최대 유용한 값은 약 700m입니다. 그 이상은 아무 이득도 없을 것입니다.

포켓몬 등급

특정 등급에 넣을 포켓몬을 설명하는 문자열을 삽입합니다. 또한 포켓몬이 풀리지 않도록 하는 iv 비율과 레벨(문자열 끝에 한 번)을 지정할 수 있습니다. 계층은 아래에 설명되어 있습니다.

문자열은 "id1,id2,id3,id4%prc@lvl" 형식이어야 합니다. 예를 들어 문자열 66,246,408,529%90@35에는 Machop, Larvitar, Cranidos 및 Drilbur가 포함되며 이러한 포켓몬이 90% iv 이상 또는 레벨 35 이상인 경우 해제되지 않습니다.

무엇을 하는지 알고 있다면 "id1:form1:costume1:gender1,id2:form2:gender2,id3:form3:costume3:gender3"과 같이 양식과 의상을 지정할 수도 있습니다. 양식과 의상 및 성별을 0으로 설정하거나 설정하지 않으면 모든 양식/의상/성별이 문자열과 일치 , 합니다. 예를 들어 문자열 "111,387"과 "111:0:0,387,0"은 동일합니다.

황금 라즈 티어: 이 포켓몬은 황금 라즈 열매로 가능한 한 빨리 잡힐 것입니다. Farmer는 최대 점프 반경을 무시하고 이 포켓몬을 잡기 위해 근처의 포켓스톱으로 점프합니다.

Razz Tier: 기본적으로 Golden Razz Tier와 동일하지만 우선순위가 더 낮습니다.

Silver Pinap Tier: 이 포켓몬은 보관 설정에 지정된 양보다 더 많은 pinap을 가지고 있는 경우 pinap berry를 사용하여 잡힙니다. Farmer는 최대 점프 반경을 무시하고 이 포켓몬을 잡기 위해 근처의 Pokéstops로 점프합니다. 충분한 양의 은파인열매를 사용할 수 있는 경우 열매가 없는 사탕을 5개 이상 보상하면 이 포켓몬에게 하나를 먹일 것입니다(기본적으로 진화한 포켓몬).

Pinap Tier: 이 포켓몬은 pinap berry를 사용하여 잡힙니다. 농부는 이 포켓몬을 잡기 위해 근처의 포켓스톱으로 점프하지 않습니다.

나타이어: 이 포켓몬은 열매를 사용하지 않고 잡힙니다. Farmer는 최대 점프 반경 내에 있는 포켓몬을 잡기 위해 근처의 포켓스톱으로 점프합니다.

Shiny Check Tier: Farmer는 이 포켓몬을 스캔하기 위해 근처의 Pokéstops로 이동합니다. 이 포켓몬은 등급 기준을 충족하는 경우에만 잡힙니다.

Shiny Check Tier 우선 순위 지정: Shiny Check의 우선 순위를 Shiny 저격 계층의 우선 순위로 높이고 Enhanced Scanning Radius 또는 Planet Earth Geofence를 활용하여 확인할 Pokémon을 찾습니다. (포켓몬 스나이핑 티어 근처에 위치)

Never ever catch tier: 이 단계의 포켓몬은 절대 잡히지 않습니다. 이것은 다른 계층보다 우선합니다.

포켓스톱 설정

Spin Pokéstops: 비활성화하면 Farmer는 Pokéstops를 사용하지 않습니다.

방문하지 않은 Pokéstops 우선 순위 지정: 활성화하면 Farmer는 이미 방문한 Pokéstops보다 먼저 방문한 적이 없는 Pokéstops를 회전하려고 합니다. (XP에 유용함)

아이템이 부족할 때만 회전: 활성화된 경우 인벤토리에 "유지할 아이템" 섹션에 지정된 것보다 더 많은 아이템이 있는 경우 Farmer는 포켓스톱 회전을 중지합니다. 해당 항목 중 하나 이상의 항목이 설정 값보다 적으면 Farmer는 계속해서 Pokéstops를 회전시킵니다.

아이템이 부족할 때 회전 우선 순위 지정: 활성화하면 Farmer는 "유지할 아이템"에 설정된 수를 충족하기 위해 포켓스톱을 회전시킵니다. 여기에는 Pokéstops에서 얻을 수 있는 모든 항목이 포함됩니다. (계란은 포함되지 않습니다)

계란을 얻기 위해 회전 우선 순위 지정: 활성화하면 인벤토리에 계란을 위한 빈 공간이 있을 때 Farmer가 회전하는 포켓스톱을 우선 순위로 지정합니다.

회전 체육관: 활성화하면 Farmer가 체육관을 회전시킵니다. "Spin Pokéstops" 옵션이 활성화된 경우에만 활성화할 수 있습니다. 계정이 어떤 팀에도 속하지 않으면 체육관이 회전하지 않습니다.

같은 팀의 체육관만 회전: 활성화하면 Farmer는 계정과 같은 팀의 체육관만 회전시킵니다.

배치할 최대 포켓몬 수: 체육관에 배치할 포켓몬의 수입니다. 값은 Standard의 경우 2, Premium의 경우 7, Platinum의 경우 20으로 제한됩니다.

체육관에 Pokémon 배치 우선 순위 지정: 활성화하면 Farmer는 Pokémon을 배치할 여유 공간이 있는 체육관을 적극적으로 찾습니다. 비활성화하면 Farmer가 체육관과 상호 작용하여 체육관을 회전시키고 여유 공간이 있는 경우에만 Pokémon이 배치됩니다. 이 옵션은 프리미엄 키에서만 사용할 수 있습니다.

퀘스트 설정

퀘스트 완료: 활성화된 경우 Farmer는 퀘스트를 완료하고 보상을 교환하려고 시도합니다. 비활성화된 경우 Farmer는 가능한 모든 퀘스트를 즉시 제거합니다. AR Geoscan 퀘스트는 다음과 같은 이유로 삭제되지 않습니다. AR+ Geoscan 퀘스트는 퀘스트 목록에서 퀘스트 위치를 차지하지 않으므로 평소와 같이 다른 퀘스트에 대한 세 개의 위치가 있습니다. AR+ Geoscan 퀘스트가 목록에 있으면 모든 Pokéstop은 항상 일반 퀘스트를 제공합니다. 그렇지 않으면 그렇지 않습니다.

특별 퀘스트 완료: 활성화된 경우 Farmer는 특별 퀘스트를 완료합니다. 특별 퀘스트에는 시간 제한 연구 퀘스트, 스토리라인 퀘스트 및 미니 컬렉션 퀘스트가 포함됩니다. 모든 유형의 퀘스트가 완료되는 것은 아닙니다. 예를 들어 특별한 요구 사항이 있는 포켓몬을 진화시키기 위해 체육관이나 레이드에서 전투가 필요한 퀘스트는 완료할 수 없습니다.

Pokémon에 대한 퀘스트 완료: 비활성화된 경우 Farmer는 Pokémon을 완료하지 않고 보상하는 퀘스트를 삭제합니다.

포켓몬 보상 화이트리스트: 포켓몬에 대한 전체 퀘스트가 활성화된 경우 이 필드에 ID를 추가하는 특정 포켓몬을 선택할 수 있습니다(예: 77:2336,327). 비워두면 모든 포켓몬이 포함됩니다.

아이템 퀘스트 완료: 비활성화된 경우 Farmer는 아이템을 보상하는 퀘스트를 완료하지 않고 삭제합니다. 아이템은 다음과 같이 나뉩니다: 포켓볼, 치유 아이템, 실버 피넛 베리, 골든 래즈 베리, 다른 종류의 베리, 레어 캔디, 기타 아이템.

스타더스트 퀘스트 완료: 비활성화된 경우 Farmer는 스타더스트를 보상하는 퀘스트를 완료하지 않고 삭제합니다.

다른 보상을 위한 퀘스트 완료: 비활성화된 경우 Farmer는 위에 나열되지 않은 다른 보상(예: 메가 에너지, 사탕, xp...)을 완료하지 않고 퀘스트를 삭제합니다.

퀘스트 id 화이트리스트: 이 화이트리스트에 침표로 구분된 id를 추가하여 파머 모드가 완료해야 하는 퀘스트를 지정할 수 있습니다(예:

CHALLENGE_CATCH_EASY, CHALLENGE_CATCH_EASY_PKMN, CHALLENGE_CATCH_WEATHER_EASY). Discord 서버에서 현재 퀘스트 ID를 찾을 수 있습니다. 참고: 이것은 다음과 함께 사용해야 합니다.

퀘스트 완료를 위한 적절한 옵션. 예를 들어 포켓몬에게 보상을 주는 퀘스트를 화이트리스트에 추가하려면 포켓몬에 대한 퀘스트 완료도 활성화해야 합니다.

누적된 퀘스트 인카운터 잡기: 활성화된 경우 Farmer는 퀘스트 인카운터 보상을 잡으려고 시도합니다.

연구 혁신 보상 잡기: 활성화하면 Farmer가 연구 혁신을 잡으려고 합니다. 비활성화된 경우 연구 돌파구는 여전히 회수되지만 잡히지는 않습니다.

특별 퀘스트 보상 잡기: 활성화하면 특별 퀘스트 보상이 잡힙니다. 완료하기 위해 ar 카메라를 켜야 하는 만남(예: mew, celebi, victini 등)은 자동으로 포착되지 않으며 농부가 계속 다시 시작하게 됩니다.

스택 퀘스트 인카운터: 퀘스트 인카운터를 잡기 전에 최대 100개까지 스택할 수 있습니다. 이 옵션을 활성화하면 스택에 97개 이상의 인카운터가 있는 경우에만 Farmer가 퀘스트 인카운터 보상을 받습니다.

퀘스트 우선 순위 지정: 활성화된 경우 Farmer는 이러한 퀘스트를 완료하기 위해 이러한 퀘스트를 적극적으로 찾습니다. 또한 동시에 완료하기 위해 여러 퀘스트를 쌓으려고 시도합니다.

항목 설정

보관 품목: 재고가 가득 차서 품목 재활용 루틴이 수행될 때 재활용되지 않는 품목의 수량입니다. Pokéball, Potion 및 Revive의 각 유형은 함께 그룹화되며 최악의 항목은 항상 먼저 재활용됩니다(예: Poke Ball보다 Ultra Ball을 유지함). 진화석은 신오석과 유니마석이며, 진화 아이템은 포켓몬을 진화시키는 데 사용되는 다른 모든 아이템입니다.

중요 사항: 진화 아이템과 보관할 둘은 각 돌과 아이템의 개수를 의미합니다. 예를 들어, 6개의 진화 아이템을 보관하도록 설정했다면 인벤토리에 각 진화 아이템이 6개씩 있다는 의미입니다.

Golden Razz, Silver Pinap, TM 및 희귀 사탕과 같은 일부 항목은 재활용되지 않는 우선 순위가 있습니다. 보관할 설정량에 따라 인벤토리에 다른 항목이 없는 경우에만 재활용됩니다.

포핀은 절대 재활용되지 않습니다. 초과하는 포핀은 현재 친구에게 먹이를 주는 데 사용됩니다.

행운의 달걀 사용: 활성화하면 행운의 달걀이 사용됩니다.

별 조각 사용: 활성화하면 별 조각이 사용됩니다.

초과 물약으로 포켓몬 치료: 활성화하면 "유지할 물약" 값을 초과하는 물약이 인벤토리의 포켓몬을 치료하는 데 사용됩니다.

소생 횟수를 초과한 포켓몬 소생: 활성화하면 "유지하기 위해 소생" 값을 초과하는 소생은 인벤토리의 포켓몬을 소생시키는 데 사용됩니다.

인카운터에 초과 베리 공급: 이 기능이 활성화되고 Farmer가 유지해야 하는 것보다 더 많은 파넬 또는 래즈 베리가 있는 경우 야생 인카운터에 공급합니다. 라즈베리는 울트라볼 포획률이 50% 이하이거나 파인베리를 사용할 수 없는 경우 파인베리를 먹입니다.

초과 베리를 체육관 수비수에게 먹이기: 활성화하면 Farmer는 계정과 같은 팀의 체육관을 열 때 체육관에 있는 포켓몬에게 베리를 먹입니다. "유지할 항목" 섹션에 설정된 값보다 더 많은 열매가 있는 경우에만 열매를 먹입니다.

레이어 캔디 타지: 이 단계의 포켓몬은 보관할 수 있는 양을 초과하는 레어 캔디를 먹입니다.

캐치 설정

포켓몬 잡기: 비활성화된 경우 농부는 100% IV 포켓몬 잡기, 빛나는 포켓몬 잡기, IV% 이상의 레이드 보스 잡기, IV% 이상의 빛나는 보스 잡기, IV% 이상의 그림자 잡기로 설정된 기준을 충족하는 포켓몬을 제외하고 어떤 포켓몬도 잡지 않습니다. , 캐치 새도우 샤이니, 캐치 pvp 퍼펙트 새도우, 로켓 인카운터 화이트리스트 의 포켓몬 , 포켓몬 스나이핑 티어 또는 샤이니 체크 티어. 포획이 필요한 퀘스트를 완료하려면 이 기능을 활성화해야 합니다.

항상 훌륭함: 활성화하면 모든 공을 던질 때마다 탁월한 공을 던집니다.

전문가 처리기 보너스 활성화: 활성화하면 AR+ 전문가 처리기 보너스가 모든 캐치에 추가되어 300 XP를 추가로 부여합니다.

별모래가 많은 포켓몬 우선 순위 지정: 활성화하면 파머는 보상이 많은 별모래 포켓몬을 먼저 잡습니다. 우리는 당신을 찾고 있습니다 Trubbish.

근처의 포켓몬 스타 더스트로 점프: 최대 점프 반경 내에 있는 포켓스톱에 포획 시 이 값보다 더 많은 보상을 주는 포켓몬이 근처에 있으면 Farmer는 점프하여 이것을 잡으려고 합니다. 이 옵션을 비활성화하려면 2501+로 설정하십시오.

Catch pokemon stardust: 임의의 포켓몬을 잡을 수 있는 최소 스타더스트 값입니다. Farmer가 포켓몬을 잡으려면 이것을 설정하고, 다른 이유로만 포켓몬을 잡으려면 2501+로 설정하십시오(예: 빛나는, 100% iv, 미등록, GBL 퍼펙트 iv, 베리 등급 포켓몬).

레벨 이상 포켓몬 우선: 지정된 레벨보다 높은 포켓몬을 스캔합니다.
낮은 값(30 미만)으로 설정하지 않는 것이 좋습니다.

참고: 이것은 베리 티어와 함께 작동하지 않습니다. 이것은 일정 레벨 이상의 무작위 포켓몬을 위한 것입니다.

Catch 0% Pokémon: 활성화하면 Farmer는 근처의 0% iv Pokémon을 잡습니다.

등록되지 않은 Pokédex 항목 잡기: 활성화하면 Farmer는 Pokédex 항목이 등록되지 않은 근처의 포켓몬을 잡습니다. Farmer는 최대 점프 반경 내에서 Pokéstop을 스캔하고 결국 점프하여 근처의 Pokémon을 잡습니다.

등록되지 않은 Pokédex 형식 잡기: 활성화하면 Farmer는 Pokédex 항목이 등록되었지만 형식이나 의상이 없는 근처의 포켓몬을 잡습니다. Farmer는 최대 점프 반경 내에서 Pokéstop을 스캔하고 결국 점프하여 근처의 Pokémon을 잡습니다.

Great/Ultra GBL Pokémon 잡기: 활성화하면 Farmer는 Great/Ultra PVP 전투에서 경쟁하기 위해 퍼펙트 iv를 가진 근처의 포켓몬을 잡을 것입니다.

유형 메달에 대한 포켓몬 우선 순위 지정: 활성화된 경우 Farmer는 유형 메달을 완성하기 위해 근처의 포켓몬을 잡을 것입니다.

메달에 대한 피카추 우선 순위 지정: 활성화된 경우 농부는 피카추 팬 메달을 완료하기 위해 근처의 피카추를 잡을 것입니다.

메달을 위해 Rattata/Magikarp 우선 순위 지정: 활성화된 경우 Farmer는 스캔을 시도하고 결국 잡으려고 시도합니다.

Rattata/Magikarp, Youngster/Fisher 메달 완성

Pokéball에서 잡는 것을 우선 순위 지정: 인벤토리에 이러한 Pokéball(Great 및 Ultra 포함)보다 적은 경우 Farmer는 회전하는 Pokéstop을 우선적으로 처리합니다. 반대로 Farmer는 더 많은 Pokéball이 인벤토리에 있을 때 기준을 충족하는 Pokémon을 잡으려고 시도합니다. 이 값은 Pokéball 아래에서 잡기 비활성화 보다 높아야 합니다.

Pokéball 아래 잡기 비활성화: 인벤토리에 지정된 Pokéball 수보다 적은 수의 Pokéball이 있으면 Farmer는 우선순위가 높은 포켓몬도 잡지 않습니다(여기에는 모든 스나이핑/샤이니 스나이핑 단계의 포켓몬이 포함됨).

향로 포켓몬은 메인 "포켓몬 잡기" 옵션이 꺼져 있어도 항상 잡힙니다. 그들은 매우 높은 우선 순위를 가지고 있습니다.

미스터리 박스도 같은 동작을 합니다. 또한 멜탄에게는 가능하면 항상 파인베리를 먹일 것입니다.

릴리스 설정

릴리스 포켓몬: 비활성화하면 포켓몬이 릴리스되지 않습니다.

대량 방출 활성화: 활성화된 경우 Farmer는 잡힌 모든 포켓몬을 보관하고 특정 포만감 임계값에 도달했을 때 방출해야 하는 모든 포켓몬을 방출합니다. 이 옵션은 설정이 많은 포켓몬을 방출하는 경향이 있는 경우 시간을 절약하고 농부 성능을 향상시킬 수 있습니다.

Farmer가 Pokémon을 대량으로 출시하면 화면이 터치 입력에 반응하지 않습니다. Farmer 모드는 터치 입력이 필요하지 않으므로 평소와 같이 작동합니다.

인벤토리 공간에서 대량 방출: 이 옵션은 축적된 포켓몬을 대량으로 방출하기 위해 남겨진 인벤토리 공간의 임계값을 지정합니다. 대량 해제는 남은 재고 공간 수가 지정된 임계값 미만일 때 트리거됩니다. 예를 들어 인벤토리 공간이 2500개이고 이 옵션을 200으로 설정한 경우 인벤토리에 2301마리의 포켓몬이 있을 때 대량 해제가 트리거됩니다($2500-2301 = 199$ 및 $199 < 200$, 남은 199개 공간이 지정된 임계값 미만임) 200칸 남음, 대량 방출 발동)

전설의 포켓몬을 IV% 이상으로 유지: 전설의 포켓몬을 유지하기 위한 최소 IV%입니다.

그림자를 IV% 이상 해제하지 않음: 활성화하면 지정된 값보다 iv 비율이 높은 그림자 포켓몬을 해제하지 않습니다.

정화된 포켓몬을 방출하지 않음: 활성화하면 정화된 포켓몬이 방출되지 않습니다.

7km 이상 부화한 포켓몬을 풀어주지 마십시오: 활성화하면 7km, 10km 및 12km 앞에서 부화한 포켓몬이 풀리지 않습니다.

0% IV 포켓몬을 놓지 않음: 활성화하면 IV가 0%인 포켓몬이 풀리지 않습니다.

Little Cup/Great League/Ultra League 퍼펙트 포켓몬을 공개하지 않음: 활성화하면 Little Cup/Great/Ultra PVP 전투에서 퍼펙트 iv 를 가진 포켓몬이 공개되지 않습니다.

레이드 포켓몬을 IV% 이상으로 유지: 레이드에서 잡은 포켓몬을 유지하기 위한 최소 IV%입니다. 이는 모든 종류의 레이드, 레벨 1~5, 메가 레이드, 울트라 비스트 레이드, 레전더리 메가 레이드, 엑스 레이드, 원격 레이드 모두 마찬가지입니다.

Don't release Pokémon above cp: 활성화하면 설정된 값보다 cp가 높은 포켓몬은 놓아주지 않습니다.

Don't release Pokémon above IV%: 활성화하면 설정된 값보다 iv 비율이 높은 포켓몬은 풀어주지 않습니다.

Don't release Pokémon above level: 활성화하면 설정된 값보다 레벨이 높은 포켓몬을 풀어주지 않습니다.

반짝이는 포켓몬을 IV% 이상으로 방출하지 마십시오: 반짝이는 포켓몬을 유지하기 위한 최소 IV%입니다.

시간보다 오래된 포켓몬 유지: 활성화하면 지정된 값보다 오래된 포켓몬을 풀어주지 않습니다. 대량 방출이 활성화된 경우 이 옵션을 높은 값으로 설정하는 것이 좋습니다. 그렇지 않으면 이전에 잡힌 포켓몬이 방출되기 전에 이 옵션에 지정된 연령에 도달할 수 있습니다.

순화 무시 iv 보너스: 활성화하면 순화 시 보관할 IV%만 충족하는 포켓몬은 보관되지 않습니다.

Don't release: 절대 놓아주고 싶지 않은 포켓몬 문자열을 여기에 삽입합니다. 문자열 형식은 계층 1과 동일합니다. 또한 샤이니와 100% 포켓몬은 절대 공개하지 않습니다.

100% iv 설정

100% iv 포켓몬 잡기: 활성화하면 Farmer가 100iv 포켓몬을 스캔하고 잡습니다. 메인 "포켓몬 잡기" 옵션이 비활성화된 경우에도 마찬가지입니다.

Ignore non shiny check tier 100% iv Pokémon: 활성화하면 Farmer는 "catch 100% iv Pokémon" 옵션을 Shiny 체크 등급에 지정된 Pokémon에만 적용합니다. 즉, 100iv 포켓몬을 스캔할 때 반짝이는 체크 등급에 있지 않으면 무시됩니다.

반짝이는 설정

반짝이는 포켓몬 잡기: 활성화하면 Farmer가 반짝이는 포켓몬을 스캔하고 잡습니다. 메인 "포켓몬 잡기" 옵션이 비활성화된 경우에도 마찬가지입니다.

Ignore non shiny check tier shiny Pokémon: 활성화하면 Farmer는 "catch shiny Pokémon" 옵션을 Shiny 체크 등급에 지정된 Pokémon에만 적용합니다. 즉, 반짝이는 포켓몬을 스캔할 때 반짝이는 체크 등급에 있지 않으면 무시됩니다.

스나이핑 설정

플래닛 어스 지오펜스: 활성화하면 지오펜스 반경 설정이 무시되고 Farmer는 게임 플레이어의 최대 반경이 없는 것처럼 작동합니다. 스캔 반경 향상에 사용할 수 있는 정보는 이 옵션을 사용할 때도 사용할 수 있습니다.

스캐너 반경 향상: 활성화하면 Farmer는 일반 스캔 반경 밖에 있는 다른 사용자가 스캔한 포켓몬에 액세스할 수 있습니다.

최대 저격 쿨다운: 파머가 포켓몬을 "야영"할 수 있는 최대 쿨다운 시간(초)입니다. 이 값은 이미 경과된 기존 시간에 추가됩니다. 예: 이것을 90으로 설정하고 마지막 쿨다운 동작이 10분 전이면 파머는 쿨타임 측면에서 최대 11분 30초 떨어진 포켓몬을 적극적으로 찾습니다.

샤이니 체크 등급 우선 순위 지정: 샤이니 체크 등급의 우선 순위를 스나이핑 등급으로 높이고 스캐너 반경 향상 또는 플래닛 어스 지오펜스 로 스캔한 포켓몬을 농부가 확인할 수 있습니다.

훈도 스나이프 티어: 이 티어의 100% 포켓몬은 높은 우선 순위로 점프하여 잡힙니다.

순도 체크 티어: 이 티어의 100% 포켓몬이 높은 우선 순위로 점프하고 샤이니 체크를 합니다. 반짝거리는 포켓몬만 잡힙니다.

GBL 그레이트 스나이프 티어: 이 티어의 그레이트 리그 PVP 퍼펙트 포켓몬은 높은 우선 순위로 점프하여 잡힙니다. 여기에는 나열된 포켓몬이 진화할 수 있는 모든 포켓몬의 그레이트 리그 PVP 완벽한 통계가 포함됩니다.

GBL 그레이트 샤이니 체크 티어: 이 티어의 그레이트 리그 PVP 퍼펙트 포켓몬은 높은 우선 순위로 점프하여 샤이니 체크됩니다. 반짝거리는 포켓몬만 잡힙니다. 여기에는 나열된 포켓몬이 진화할 수 있는 모든 포켓몬의 그레이트 리그 PVP 완벽한 통계가 포함됩니다.

GBL 울트라 스나이프 티어: 이 티어의 울트라 리그 PVP 완벽한 포켓몬은 높은 우선 순위로 점프하여 잡힙니다. 여기에는 나열된 포켓몬이 진화할 수 있는 모든 포켓몬의 그레이트 리그 PVP 완벽한 통계가 포함됩니다.

GBL 울트라 샤이니 체크 티어: 이 티어의 울트라 리그 PVP 퍼펙트 포켓몬은 높은 우선 순위로 점프하여 샤이니 체크를 합니다. 반짝거리는 포켓몬만 잡힙니다. 여기에는 나열된 포켓몬이 진화할 수 있는 모든 포켓몬의 그레이트 리그 PVP 완벽한 통계가 포함됩니다.

GBL 리틀 스나이프 티어: 이 티어의 리틀 컵 PVP 완벽한 포켓몬은 높은 우선 순위로 점프하여 잡힙니다. 여기에는 나열된 포켓몬이 진화할 수 있는 모든 포켓몬의 그레이트 리그 PVP 완벽한 통계가 포함됩니다.

GBL 리틀 사이니 체크 티어: 이 티어의 리틀 컵 PVP 완벽한 포켓몬은 높은 우선 순위로 점프하고 사이니 체크를 합니다. 반짝거리는 포켓몬만 잡힙니다. 여기에는 나열된 포켓몬이 진화할 수 있는 모든 포켓몬의 그레이트 리그 PVP 완벽한 통계가 포함됩니다.

특정 iv 스나이프 티어: 특정 IV 레이아웃과 레벨 범위를 가진 포켓몬이 높은 우선 순위로 점프하여 잡힙니다. 형식은 {포켓몬 목록} \$atk/def/stm@{레벨 최소}^{레벨 최대}입니다.

예를 들어 레벨 1과 20 사이에 0/14/11이 있는 Bulbasaur, Ivysaur 및 Venusaur를 원하는 경우 이 계층에 1,2,3\$0/14/11@1^20을 씁니다. 이 설정에서는 레벨 범위가 하나인 IV 세트 하나만 허용된다는 점에 유의해야 합니다.

특정 IV 사이니 체크 티어: 특정 IV 레이아웃과 레벨 범위를 가진 포켓몬이 높은 우선 순위로 점프하고 사이니 체크를 합니다. 반짝거리는 포켓몬만 잡힙니다. 형식은 {포켓몬 목록}\$atk/def/stm@{레벨 최소}^{레벨 최대}입니다. 예를 들어 레벨 1과 20 사이에 0/14/11이 있는 Bulbasaur, Ivysaur 및 Venusaur를 원하는 경우 이 계층에 1,2,3\$0/14/11@1^20을 씁니다. 이 설정에서는 레벨 범위가 하나인 IV 세트 하나만 허용된다는 점에 유의해야 합니다.

업그레이드 설정

포켓몬을 방출하기 전에 진화: 활성화하면 기준을 충족하는 포켓몬이 방출 직후에 진화합니다. 진화에 특별한 요구 사항이 있거나 여러 가지 진화가 가능한 포켓몬(예: eevee, feebas, poliwhirl...)은 구현되지 않습니다.

최대 진화 사탕 비용: 포켓몬 진화 비용이 설정된 값보다 높으면 포켓몬이 출시되기 전에 진화하지 않습니다.

인벤토리의 최소 진화 캔디: 설정된 값보다 적은 캔디가 있으면 포켓몬이 출시되기 전에 진화하지 않습니다.

메달을 위한 포켓몬 메가진화: 활성화하면 파머는 후계 플래티넘 메달을 얻기 위해 사용 가능한 포켓몬을 메가진화합니다.

메가 진화를 위한 최소 에너지: Farmer가 메달을 얻기 위해 포켓몬을 메가 진화하기 위해 인벤토리에 보관할 최소 메가 에너지입니다.

중요 사항: Farmer는 에너지 비용이 가장 낮은 포켓몬(예: 이전에 메가 진화한 포켓몬)을 메가 진화하려고 시도합니다. 사용할 수 없는 경우 Farmer는 메가 진화할 수 있는 가장 오래된 포켓몬을 선택합니다.

포켓몬을 방출하기 전에 정화: 활성화하면 기준을 충족하는 그림자 포켓몬은 방출 직후 정화됩니다. 이것은 포켓몬을 정화해야 하는 퀘스트가 있거나 포켓몬 정화를 위한 플래티넘 레벨 배지가 없는 경우에만 작동합니다.

최대 정화 스타더스트 비용: 정화 비용이 설정된 값보다 높으면 포켓몬이 정화되지 않습니다.

인벤토리의 최소 스타더스트: 인벤토리의 스타더스트가 설정 값보다 낮으면 포켓몬이 정화되지 않습니다.

로켓 설정

전투 로켓 그룬트: 활성화하면 Farmer는 일반 로켓 그룬트와 전투를 시도합니다.

전투 로켓 알로: 활성화하면 농부는 로켓 레이더를 사용할 수 있을 때 로켓 리더 알로와 전투를 시도합니다.

배틀 로켓 클리프: 활성화하면 농부는 로켓 레이더를 사용할 수 있을 때 로켓 리더 클리프와 전투를 시도합니다.

배틀 로켓 시에라: 활성화하면 파머는 로켓 레이더를 사용할 수 있을 때 로켓 리더 시에라와 전투를 시도합니다.

전투 로켓 디코이: 활성화하면 Farmer는 Giovanni로 가장한 디코이 그룬트와 전투를 시도합니다.

이를 위해서는 슈퍼 로켓 레이더가 필요합니다.

배틀 로켓 조반니: 활성화하면 파머가 로켓 리더 조반니와 전투를 시도합니다. 이를 위해서는 슈퍼 로켓 레이더가 필요합니다. _____

배틀 로켓 풍선: 활성화하면 농부가 로켓 풍선과 배틀을 시도합니다.

로켓 전투 우선 순위 지정: 활성화된 경우 Farmer는 지오펜스 내에 있는 데이터베이스에 알려진 로켓뿐만 아니라 전체 지도에서 로켓과 전투를 시도합니다.

로켓 인카운터 화이트리스트: 이 티어에 나열된 그림자 포켓몬은 로켓 배틀 후 조우할 때 항상 잡힙니다. 마지막에 "%"와 함께 사용하여 포착할 최소 IV%를 지정할 수 있습니다.

예: 90% IV 이상의 Shadow Bagon은 371%90이 되고 50% 이상의 Shadow Dratini 및 Shadow Bagon은 147,371%50 이 됩니다.

Catch shadow shinies: 활성화하면 Farmer는 항상 반짝이는 로켓 보상 인카운터를 포착합니다.

Catch shadow above iv%: 활성화된 경우 Farmer는 지정된 iv 임계값 미만인 로켓 보상 인카운터를 포착하지 않습니다. 옵션이 활성화된 경우 반짝이는 인카운터, pvp 완벽한 인카운터 및 0% 인카운터를 계속 포착합니다.

Rocket grunt whitelist: 이 필드는 전투를 원하는 그룬트 유형을 선택하는 데 사용됩니다. "12,37,39"와 같이 쉼표로 구분된 ID 번호를 입력합니다. 비워두면 모든 그룬트와 싸울 것입니다. grunt id의 값은 디스코드의 !rocket 명령에 나열되어 있습니다.

배틀 팀 리더: 활성화하면 농부가 백그라운드에서 팀 리더와 전투를 벌입니다. 참고: 로켓 리더와 혼동하지 마십시오. 이 옵션은 Blance, Candela 및 Spark와 싸웁니다.

팀 리더 전투 쿨다운: Farmer는 이 시간이 지날 때마다 세 명의 팀 리더 모두와 전투를 벌입니다. 예를 들어 1800으로 설정하면 농부는 1800초(30분)마다 팀 리더와 전투를 벌입니다. 안정적인 Farmer 활동을 위해 이 값을 30 이하로 설정하지 않는 것이 좋습니다. 30 이하로 설정하면 Farmer는 아무것도 하지 않습니다.

레이드 설정

배틀 레이드(Battle Raids): 활성화하면 농부가 레이드를 찾아 전투를 시도합니다.

레이드 보스 ID: 심표로 구분된 Pokédex ID 목록입니다. 예를 들어 항목 "150,6,258" Farmer는 Mewtwo, Charizard 및 Mudkip 습격과 싸우려고 합니다.

배틀 티어 5 공격대: 활성화되면 Farmer는 모든 티어 5(전설) 공격대와 전투를 시도합니다.

배틀 티어 7 레이드: 활성화된 경우 Farmer는 ALL티어 7(Mega Legendary) 레이드와 전투를 시도합니다.

프리미엄 티켓 사용: 활성화된 경우 Farmer는 보관할 프리미엄 티켓 에 보관하도록 설정한 것보다 더 많은 티켓이 있는 경우 프리미엄 배틀 패스를 사용하여 레이드에 입장합니다 .

원격 티켓 사용: 활성화된 경우 Farmer는 보관할 원격 티켓 에 보관하도록 설정한 것보다 더 많은 티켓이 있는 경우 프리미엄 배틀 패스를 사용하여 레이드에 입장합니다 .

원격 습격 허용: 활성화하면 Farmer가 원격 습격에서 전투를 시도합니다. 이 필드는 초대기 필요한 습격에 적용됩니다.

보관할 프리미엄 티켓: 인벤토리에 보관할 최소 프리미엄 패스 수입입니다. 예를 들어 프리미엄 티켓 사용이 활성화되어 있고 이 필드를 100으로 설정한 경우 프리미엄 패스로 레이드에 입장하려면 최소 101개의 프리미엄 패스가 필요합니다.

보관할 원격 티켓: 인벤토리에 보관할 최소 원격 패스 수입입니다. 예를 들어 원격 티켓 사용이 활성화되어 있고 이 필드를 100으로 설정한 경우 원격 패스로 레이드에 입장하려면 최소 101개의 원격 패스가 필요합니다.

로비 플레이어 수: 레이드에 입장하기 위해 로비에 있는 사람의 수와 전투를 위해 15초 동안 로비에 머물러야 하는 플레이어 수입입니다. 이에 대한 형식은 {계층};{입장할 선수}- {남을 선수}입니다.

예 1: "5:6-10"은 로비에 6명의 플레이어가 있는 Tier 5 레이드에 들어간 다음 15초 동안 로비에 10명의 플레이어가 있는 경우에만 전투를 계속합니다. 여러 계층에 대해 심표로 구분됩니다.

예 2: 1:1-1,3:1-3,5:6-10,6:6-10,7:10-14,8:8-10

IV% 이상의 레이드 보스 잡기: Farmer가 레이드 보스 인카운터를 잡으려고 시도하는 최소 IV%입니다.

IV% 이상에서 반짝이는 보스 잡기: 파머가 반짝이는 레이드 보스 인카운터를 잡으려고 시도하는 최소 IV%입니다.

계란 설정

알 부화: 활성화하면 알을 부화할 수 있습니다. 다른 인큐베이터 유형이 허용되는 경우 무제한 인큐베이터가 항상 우선 순위를 갖습니다.

무제한 인큐베이터 로직: Farmer는 "가장 높은 우선" 로직으로 더 높은 km를 먼저 인큐베이션하고 "가장 낮은 우선" 로직으로 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

무제한 인큐베이터 최소 거리: Farmer가 무제한 인큐베이터를 사용하여

알을 품다

무제한 부화기 최대 거리: Farmer가 무제한 부화기를 사용할 수 있는 최대 km

알을 품다

기본 인큐베이터 사용: 활성화하면 기본 인큐베이터가 "가장 높은 우선" 로직과 함께 사용됩니다.

기본 인큐베이터 최대 알 거리: 기본 인큐베이터에 의해 알이 부화되는 최대 km.

슈퍼 인큐베이터 사용: 활성화하면 슈퍼 인큐베이터가 "가장 높은 우선" 논리와 함께 사용됩니다.

슈퍼 인큐베이터 최소 계란 거리: 슈퍼 인큐베이터에 의해 계란이 부화되는 최소 km.

친구 설정

들어오는 초대 수락: 활성화되면 농부 모드는 들어오는 모든 친구 요청을 수락합니다.

비활성 친구 제거: 활성화된 경우 파머 모드는 아래 옵션에 지정된 요구 사항을 충족하는 친구를 제거합니다. (수동으로) 닉네임을 받은 친구는 절대 제거되지 않습니다.

제거할 최소 비활성 시간: 이 옵션은 친구 목록에서 제거할 포켓몬을 친구가 잡은 마지막 시간을 지정하는 데 사용됩니다. 친구가 마지막으로 잡은 포켓몬을 다른 사람의 친구 목록에 표시하지 않도록 선택한 경우 이 요구 사항은 항상 확인됩니다.

제거할 최대 하트 점수: 이 옵션은 친구를 제거하기 위해 친구와 가졌던 최대 일일 상호 작용 수를 지정하는 데 사용됩니다. 명확히 하기 위해 이 옵션은 친구 목록에 표시되는 하트 수를 나타내는 것이 아니라 친구와 매일 나눈 대화 수를 나타냅니다. (따라서 의미 있는 값은 0에서 90까지이며, 여기서 90은 4개의 하트가 표시된 가장 친한 친구입니다.)

선물 보내기: 활성화하면 Farmer는 가능한 경우 친구에게 선물을 보냅니다. 친구는 특별한 순서 없이 선택됩니다.

열린 선물: 활성화되면 Farmer는 가능할 때 친구로부터 받은 선물을 엽니다. 다시 말하지만 선물은 특별한 순서 없이 선택됩니다.

계란을 얻기 위해 선물 개봉 우선 순위 지정: 활성화하면 계란 공간이 있을 때만 선물을 개봉합니다.

또한 선물이 인벤토리에 있으면 Pokéstop이 회전하지 않습니다.

친구 네트워크 식별자: 자동으로 친구를 추가하려면 Farmer와 일치해야 하는 문자열입니다. 참고: 또한 고급 설정에 나열된 동일한 서버에 있어야 합니다.

네트워크에서 친구 추가: 활성화하면 Farmer는 동일한 친구 네트워크 식별자를 사용하는 친구를 추가하려고 시도합니다.

레이드에 친구 초대: 활성화하면 Farmer가 친구 목록에 있는 플레이어를 레이드에 초대합니다. 참고: 이것은 ".invite()"라는 별명을 가진 친구에 대한 부차적인 것입니다.

거래 설정

거래 활성화: 활성화된 경우 Farmer는 친구 목록에 있는 플레이어와 동일한 거래 그룹 식별자를 사용하여 거래를 시도합니다.

트레이드 아웃 화이트리스트 사용: 활성화하면 Farmer는 Pokédex 번호가 트레이드 아웃 화이트리스트에 나열된 포켓몬만 교환합니다.

화이트리스트 릴리스 지연: 활성화된 경우 Farmer는 릴리스 설정에 따라 릴리스할 수 있는 다른 포켓몬이 없는 경우에만 이 포켓몬을 릴리스합니다.

Trade-out whitelist: 친구에게 교환할 포켓몬에 대해 허용된 Pokédex 번호 목록
거래가 발생할 때.

사용된 보상 판매 화이트리스트: 활성화된 경우 Farmer는 보상 판매 화이트리스트에 나열된 포켓몬의 Pokédex 번호를 포함하는 거래만 허용합니다.

Trade-in whitelist: 거래가 발생할 때 귀하의 계정으로 거래할 수 있는 Pokémon에 허용된 Pokédex 번호 목록입니다.

최대 스타더스트 비용: 거래에 사용할 수 있는 최대 스타더스트.

최소 거래 킬로미터 거리: 교환할 포켓몬의 잡은 두 위치 사이의 최소 킬로미터 수입니다.

최소 우정 점수: 친구와 거래할 수 있는 최소 우정 점수입니다.

참고: 1 = 좋은 친구, 7 = 좋은 친구, 30 = 울트라 친구, 90 = 가장 친한 친구

거래 그룹 식별자: 거래할 그룹을 지정하는 문자열입니다. 예를 들어 내 this가 "PolyEU"로 설정된 경우 Farmer는 거래 그룹 식별자도 "PolyEU"로 설정된 플레이어와 적극적으로 거래합니다.

추가 거래 참고 사항:

Famer는 릴리스 설정에 따라 릴리스할 수 있는 포켓몬만 교환할 수 있습니다. 즉, 좋아하는 포켓몬을 포함하여 일반적으로 출시되지 않는 포켓몬은 거래할 수 없습니다.

고급 설정에서 선택한 서버는 거래하려는 농부의 서버와 절대적으로 일치해야 합니다. 예: 한 플레이어는 미국 서버를 선택하고 다른 플레이어는 유럽 서버를 선택하면 이 두 플레이어는 거래를 하지 않습니다. 이를 수정하려면 둘 다 미국 서버 또는 유럽 서버를 선택해야 합니다. 또한 ADVANCED에서는 하나의 서버만 선택해야 합니다.

포켓몬 상호 작용 설정

친구와 상호 작용: 활성화하면 Farmer는 친구와 상호 작용하여 친구를 흥분시킵니다. 현재 구현된 작업은 먹이주기, 놀기, 스냅샷 찍기, 선물/기념품 열기입니다.

친구 교체 허용: 활성화되면 Farmer는 충분한 하트를 얻었을 때 현재 친구를 새 친구로 교체하려고 시도합니다. 충분한 하트는 베리 먹이기 5 하트, 버디와 놀기 2 하트, 스냅샷 찍기 2 하트, 배틀 6 하트를 의미합니다(전투 로켓 그렌트가 비활성화된 경우 0).

새 친구는 다음과 같이 선택됩니다. 포켓몬 중 하나(또는 그 이상)가 친구였고 여전히 최고의 친구 상태에 도달하지 못한 경우 새 친구로 선택됩니다. 시간순으로 잡은 포켓몬이 선택됩니다.

버디 교환 최소 하트: Farmer가 선택하여 다른 버디와 교환할 수 있는 최소 하트 수입입니다.

Spawn photobombers: 활성화되면 Farmer는 photobomb Pokémon을 생성하고 잡으려고 시도합니다.

튜토리얼 설정

완전한 튜토리얼: 활성화되면 스킨, 스타팅 포켓몬 및 사용자 이름이 선택된 시작 튜토리얼이 완료됩니다. 완료하기 위해 Pokémon Go가 몇 번 다시 시작됩니다.

계정 사용자 이름: 튜토리얼 중에 선택될 사용자 이름입니다. 계정이 ptc 계정인 경우 "{ptc}"(따옴표 제외)를 사용하여 ptc 사용자 이름을 사용할 수 있습니다. "%"를 사용하여 임의의 문자를 생성할 수도 있습니다. 결과 사용자 이름은 최대 15자로 잘립니다. 사용자 이름이 이미 사용 중인 경우 임의의 이름이 생성됩니다.

예: "%%%{ptc}Abc1989"는 h5lUsernameAbc1과 같이 됩니다.

팀 선택: 계정이 속한 팀이 없으면 Farmer가 팀을 선택한 팀으로 변경합니다.

추천 코드: 새로 만든 계정(3일 미만)을 사용하는 경우 Farmer는 지정된 추천 코드를 청구하려고 시도합니다.

재시작 팁

중요 참고 사항: 5-7분마다 다시 시작하는 것은 정상입니다. 이러한 현상이 1분 미만 동안 반복적으로 발생하면 다음을 시도하십시오.

종종 장치는 Pokémon Go의 메모리를 보존하기 위해 Polygon#을 "죽이려고" 시도합니다. 이를 방지하려면 고급으로 이동하여 "OOM 킬러 보호 활성화"를 수행하십시오.

"OOM"은 "메모리 부족"을 의미합니다.

실패하면 장치 설정으로 이동하여 Pokémon Go 및 Polygon 모두에 대해 배터리 최적화를 비활성화하십시오. 이렇게 하면 OOM으로부터 Polygon#을 보호하는 것과 유사한 효과가 있습니다.

게임 모드/게임 모드/게임 부스터 등을 비활성화합니다. 포켓몬고용. 이는 휴대폰의 앱 또는 설정일 수 있습니다. 게임을 향상시키기 위해 다른 앱을 중지/일시 중단하므로 Pokémon Go를 이것과 별도로 원할 것입니다.

상당한 팁은 <https://dontkillmyapp.com/> 에서 찾을 수 있습니다.

다음 팁은 ADVANCED 설정에서 고정 주입 지연을 활성화하는 것입니다(먼저 고정 주입 지연을 비활성화한 상태에서 시도하는 것이 좋습니다). 이렇게 하면 Polygon#이 Pokémon Go에 코드를 삽입하기 위해 정상적인 "계산된 주입 시간" 후에 약간의 지연이 허용됩니다. 이것은 장치에 따라 다르며 게임 자체의 버전마다 다를 수 있습니다.

지연 시간의 표준 값 범위는 100에서 3000 사이이며 평균은 약 1000입니다.

이 값은 ms 단위이므로 1000 = 1s입니다. 다른 값을 시도하여 무엇이 가장 잘 작동하는지 확인하십시오.

기억하세요: 이 값은 시간이 지남에 따라 변경될 수 있습니다. 이전에 작동했다면 지금 작동한다는 의미는 아닙니다.

정상적으로 작동할 때까지 이 값의 문제를 해결하십시오.

다른 모든 방법이 실패하면 모든 앱을 강제 종료하고 앱 설정으로 이동하여 Polygon#의 저장소/데이터를 지운 다음 제거하는 것이 좋습니다. Krefkey에서 최신 apk를 다운로드하고 설치합니다.